

MARCA player
Las Guías
¡¡VÁLIDA PARA PS3, XBOX 360 Y PC!!
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
LAS MEJORES ESTRATEGIAS PARA SUPERAR CADA SITUACIÓN DE ESTA GRAN AVENTURA CYBERPUNK
POWERED BY
BURGER KING

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Género: **Acción / RPG**
Desarrolladora: **Eidos Montreal**
Editora: **Square Enix**
Precios: 59,95€ (360, PS3); 39,95 € (PC)
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idiomas:
Textos
Voces

18

Nota Marca Player

9.6



Por Dave Navarro

INTRODUCCIÓN

Uno de los juegos del año no se podía quedar sin su guía. Eres Adam Jensen, un aumentado en una época convulsa, y una conspiración amenaza el statu quo.

Es el año 2027. Varias corporaciones biotecnológicas multinacionales especializadas en la mejora humana se disputan la supremacía en lo que se considera un campo muy controvertido. Muchas libran guerras clandestinas entre ellas, sirviéndose de ladrones, topos infiltrados y hackers para robar las ideas de la competencia.

Para proteger su investigación, la compañía Sarif Industries, con sede en Detroit, ha creado su propio cuerpo de seguridad interna. David Sarif, el CEO de la empresa, ha contratado a Adam Jensen como jefe de seguridad interna de Sarif Industries. Tú eres Adam Jensen.

La historia comienza con un misterioso ataque a las instalaciones de Sarif Industries, que está trabajando en algo que podría revolucionar la tecnología biomecánica. Gran parte de los científicos son masacrados, muchos otros desaparecen y a Adam Jensen le dan por muerto.

Pero los planes de David Sarif son otros. Seis meses después, Adam Jensen despierta de un profundo coma convertido en una máquina biomecánica. Para salvar su vida, la corporación le ha dotado de numerosísimos implantes que le convierten en un superhombre.

Sin embargo, ¿está la sociedad preparada para unos seres humanos que desafían las propias leyes naturales y que tienen más capacidades que los demás solo porque se lo pueden permitir? ¿Está Adam preparado para eso? ¿Y de acuerdo? ¿Qué pasa con los medicamentos que permiten a los aumentados que su cuerpo no rechace los metales, pero que por contrapartida les crea una gran dependencia? Y...¿quién está detrás del ataque a Sarif Industries? Adam deberá buscar respuesta a todas estas preguntas mientras se enfrenta a una conspiración mundial que nadie sabe hasta donde llega.

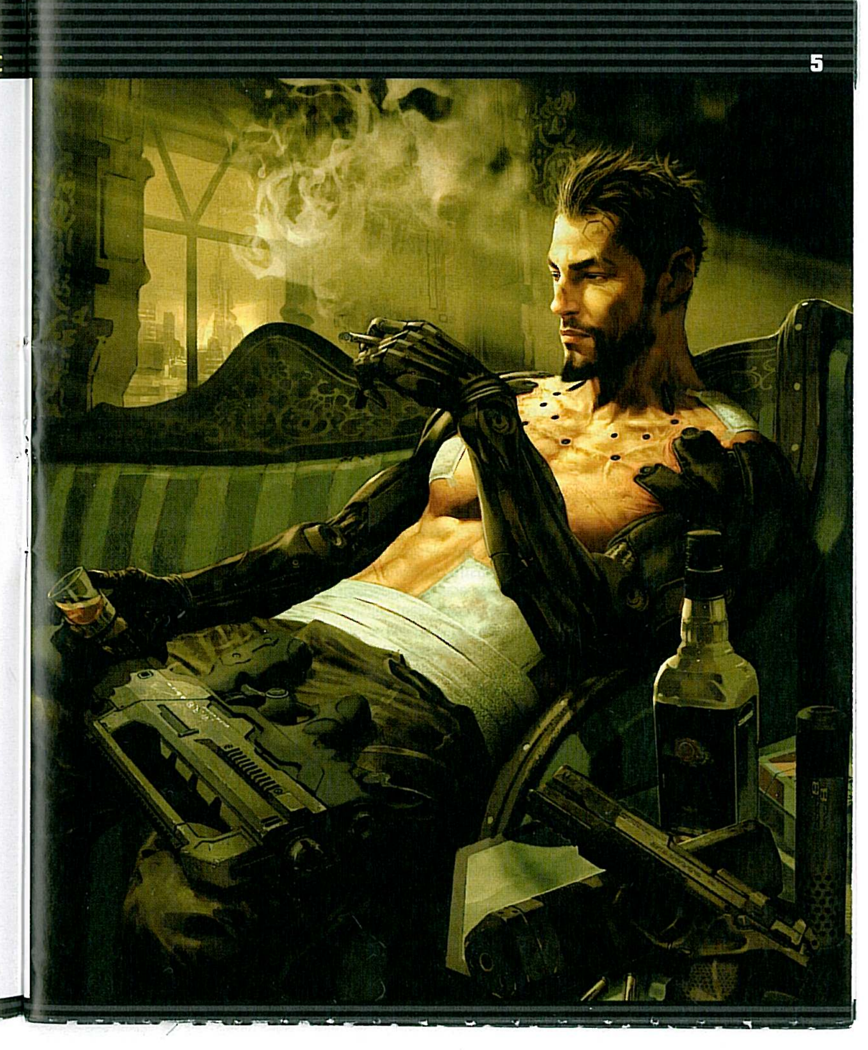
Deus Ex: Human Revolution es, a todas luces, uno de los mejores juegos del año. Un título de acción y rol desarrollado por un estudio creado específicamente para hacerlo, Eidos Montreal.

Una veintena de horas de juego (hasta 30 si realizas todas las misiones principales) nos esperan. Horas y horas en los que afrontar todo tipo de misiones que a menudo suponen entrar en complejos donde los enemigos se cuentan por docenas y tú solo eres uno.

¿Cómo afrontar esas misiones? Esa es la clave del juego. Una de sus principales bazas es el gran número de posibilidades que tenemos a la hora de superar cada situación. ¿Nos infiltramos ocultándonos entre los muros? ¿Entramos a las bravas pegando tiros? ¿Intentamos convencer a quien esté en la puerta, mediante el diálogo, de que nos deje pasar pacíficamente? ¿Hackeamos las puertas para que se abran sin enfrentarnos a nadie? Por supuesto, todo depende de la manera en la que te guste jugar, de las dificultades que entraña cada acción y de los aumentos que quieras llevar.

Cada situación plantea en el juego, por lo menos, dos de estas posibilidades y en esta guía te vamos a ayudar a elegir la mejor.

Bienvenido a 2027, bienvenido a la era de la biotecnología.



AUMENTOS

Son nuestras habilidades, aquello que determina nuestra manera de jugar. Aquí te los describimos todos para que sepas su funcionamiento.





Los aumentos son uno de los elementos más importantes del juego. Son nuestras habilidades, y condicionan nuestra manera de jugar completamente. Por cada acción que realizamos, desde eliminar a un enemigo hasta no permitir que salte una alarma, hackear una terminal o encontrar un conducto de ventilación, ganamos experiencia. Al llegar a 5000 puntos de EXP, ganamos un punto de praxis, que nos permite mejorar un aumento.

Como norma general, en casi todos los casos mejorar un aumento que ya tenemos cuesta un punto de praxis, mientras que instalar un aumento nuevo, dos. Elige bien y reserva puntos cuando sea necesario.

AUMENTOS DE CRÁNEO



CATALIZADOR DE SIMULACIÓN EMPÁTICA: Se trata de un aumento que mejora tus habilidades de diálogo. Solo funciona en los diálogos más importantes, aquellos en los que el éxito o el fracaso pueden suponer que la manera de afrontar las misiones cambie. Analiza distintos elementos del interlocutor (cuál es la respuesta más correcta, si va bien o mal la conversación...) para facilitar la persuasión.



SISTEMA DE RADAR WAYFINDER: Nota: Empiezas el juego con este aumento instalado, pero es mejorable. Rastrea combatientes enemigos, cámaras de seguridad, torretas y robots mediante el radar situado en la esquina inferior izquierda de tu pantalla. Un mapa de los detoda la vida. La mejora, que cuesta una praxis, dobla el espacio que el radar puede rastrear



INFOLINK: Nota: Empiezas el juego con este aumento instalado y completo. Te proporciona la capacidad de comunicarte con individuos del exterior en cualquier lugar y sin miedo a que te escuchen. Es la excusa argumental para hablar con otros personajes que están lejos de nosotros durante las misiones.



POTENCIADOR DE SIGILO: Muestra información de todo tipo en el radar Wayfinder relativa al sigilo. La mejora inicial muestra el alcance del ruido que produces al andar. Desde ella, hay tres mejoras que permiten añadir nuevos datos: mostrar el cono de visión del enemigo (como en *Metal Gear Solid*); saber cuál es el último lugar en el te que oyeron o vieron los enemigos por última vez (como en *Splinter Cell: Conviction*); rastrear enemigos. Esta última es mejorable para rastrear hasta un total de siete enemigos. Con el rastreo, Adam puede marcar a un enemigo para saber en un área de hasta cien metros donde se encuentra dicho enemigo.



PIRATEO: CAPTURE: Nota: Empiezas el juego con este aumento instalado, lo que te permite capturar terminales de nivel de seguridad 1 y desactivar cámaras a través de ordenadores. Con Capture, se te permiten dos cosas. Por la rama izquierda del aumento mejoras tu habilidad de captura durante el hackeo, lo que te permite que puedas piratear terminales de distintos niveles. Si tienes "captura 3", no podrás piratear una terminal de nivel 4 o 5, con "captura 5" ningún terminal se te resistirá. Por la rama derecha mejoras tu capacidad para piratear dispositivos conectados a las terminales. Si lo mejoras y encuentras un ordenador conectado a torretas u ordenadores durante las misiones, podrás volverlos en contra de tus enemigos.



HERRAMIENTA DE PIRATEO: ANALYZE: Cada nodo cuenta con una probabilidad de que te detecten y con elementos que puedes tomar. Al comprar este aumento podrás ver cuáles son las probabilidades de que salte la alarma mientras capturas un nodo y, con su mejora, qué elementos contiene ese nodo (experiencia, virus...) para saber si te conviene capturarlo.



PIRATEO: FORTIFY: Nota: Empiezas el juego con este aumento instalado, aunque se puede mejorar. Cada vez que fortificas un nodo, lo que haces es aumentar su valor para que al antivirus le resulte más complicado recuperarlo. Puedes mejorar la fortificación hasta el nivel 3.



HERRAMIENTA DE PIRATEO: STEALTH: Disminuye las posibilidas de detección por parte del antivirus cuando se capturan o fortifican nodos. Hay hasta tres niveles en este aumento y cada uno baja el porcentaje un 15%, por lo que mejorarlo por completo supone un 45% menos de posibilidades de ser detectado. No te detectarán casi nunca.

AUMENTOS DE TORSO



IMPLANTE SENTINEL RX HEALTH: Nota: Empiezas el juego con este aumento instalado y completamente mejorado. Se trata del aumento que permite a Adam regenerar su salud cuando es herido, para lo que es necesario cubrirse y que no te disparen. Este implante cuenta con un desfibrilador cardioversor que reanima el corazón que sufre un infarto hasta ochenta veces sin necesidad de recarga y un inoculador de proteínas angiogénicas que cura cualquier parte del cuerpo. Vamos, que lo que hemos dicho, que te regenera la vida hasta 100.



TRANSFORMADOR DE ENERGÍA SARIF SERIE 8: Nota: Comienzas el juego con este aumento instalado, lo que te permite tener dos células de energía y que estas se regeneren. En la rama izquierda del aumento vas aumentando tus células de energía hasta un total de cinco células (tres aumentos). En la rama derecha se disminuye el tiempo de recarga de una célula que aún no se ha gastado, y hay dos niveles de mejora en total.

IMPLANTE RECICLADOR DE AIRE: Este implante tiene dos funciones, ambas relacionadas con la mejora del aire que llega a tus pulmones. Por un lado, protege contra los gases dañinos,





lo que te hace inmune al gas tóxico y a las granadas de gas y, por otro, te permite correr durante más tiempo. Cuando compras el aumento obtienes la primera habilidad y, con sus dos mejoras se te permite correr hasta cinco segundos más.



SISTEMA EXPLOSIVO TIFÓN: Sin duda, el aumento más letal de todos. El sistema explosivo Tifón te permite lanzar, mediante la cruceta, miniexplosivos a tu alrededor, en un arco de 360 grados y a una distancia de hasta 8 metros, lo que te convierte, prácticamente, en una granada humana. La mejora del Tifón permite no ya solo dañar a cualquier tipo de robot, sino acabar con él. El Tifón consume una célula de energía y una munición para el Tifón, que puedes comprar en las Clínicas Limb.

AUMENTOS DE BRAZO



BRAZO PROTÉSICO CIBERNÉTICO: Nota: Empiezas el juego con este aumento incluido, lo que te permite derribar enemigos en el cuerpo a cuerpo. Este aumento mejora todo lo relacionado con la fuerza bruta de Adam Jensen. Cuenta con diferentes ramas y habilidades. Por un lado, en la rama derecha, aumentas la capacidad de carga del inventario, en dos columnas por cada mejora. Esto te permite, si lo aumentas a tope, doblar el tamaño del inventario. Por otro lado, se te permite mover y arrojar objetos pesados (sin esta habilidad no podrás mover máquinas expendedoras, torretas o impresoras, por ejemplo); o dar un puñetazo que atraviesa paredes, lo que te abre nuevas rutas de acceso y hasta te permite eliminar enemigos que estén cerca de esa pared, aunque, eso sí, haces mucho ruido. Estas dos últimas habilidades desbloquean una más, la compensación de retroceso, que hace que tus armas no sufran este efecto, lo que mejora considerablemente el apuntado, especialmente en armas grandes como el fusil pesado. Esta habilidad cuenta con dos niveles de mejora.



ESTABILIZADOR DE PUNTERÍA: El estabilizador de puntería reduce las penalizaciones que sufre Adam cuando dispara mientras se mueve. Cuando lo haces, la retícula de apuntado aumenta ostensiblemente, lo que hace que sea más difícil acertar en un enemigo y, en el caso de hacerlo, hacerle menos daño. Adquiriendo este aumento reducimos en un 50% el crecimiento de la retícula al movernos y, al mejorarlo, lo anulamos completamente, lo que nos permite disparar en movimiento igual que lo haríamos estando parados.

AUMENTOS DE OJO



VISIÓN INTELIGENTE: La visión inteligente te permite ver a través de las paredes. Esta habilidad se activa mediante la cruceta, y consume energía a medida que la utilizas, aunque el consumo es bajo. Es una de las habilidades más recomendadas para ir en sigilo. No tiene mejoras de ningún tipo.



PRÓTESIS RETINAL: Nota: Empiezas el juego con esta habilidad adquirida, que te permite ver el HUD (visor y realidad aumentada), y sus mejoras aumentas los datos que puedes ver durante la aventura en dicho HUD. Cuenta con dos mejoras, una que te permite saber cuánto tiempo queda para que los enemigos dejen de estar en alerta y dejen de buscarte y otra para hacerte inmune a las granadas de conmoción, que te ciegan durante unos segundos.

AUMENTOS DE ESPALDA



POTENCIADOR DE REFLEJOS: Este aumento mejora tu capacidad en la lucha cuerpo a cuerpo, ya que permite derribar o matar a dos enemigos a la vez (que estén muy próximos) con una sola célula de energía. No tiene mejoras.



SISTEMA DE AMORTIGUACIÓN DE CAÍDA ÍCARO: Permite caer desde cualquier altura sin herirte. Además, si caes encima de un enemigo, le aturdirás. Una habilidad muy útil que te abre nuevas posibilidades para abordar las misiones.

AUMENTOS DE PIEL



BLINDAJE DÉRMICO: Su función principal es, como su propio nombre indica, proporcionarte una mayor resistencia al daño. Cuenta con tres niveles de mejora, cada uno supone un 15% de reducción de daño, lo que permite a Adam, cuando llega al máximo, que las balas le produzcan un 45 % menos de daño. Tras la mejora 2 puedes desbloquear el Escudo PEM, que te hace inmune a la desactivación de aumentos y a la pérdida de energía que producen en ti las granadas electricas PEM y la electricidad en general. Muy útil esto último.



SISTEMA DE OCULTACIÓN: Esta habilidad se activa manualmente, mediante la cruceta, y te permite volverte invisible (que no silencioso) ante los enemigos durante un lapso reducido de tiempo. Consume mucha energía, aunque con las mejoras se puede reducir en un 60 % el consumo de energía y aumentar el tiempo por célula de energía en el que permanecemos invisibles, hasta 7 segundos por cada una.

AUMENTOS DE PIERNA



PIERNA PROTÉSICA AVANZADA: Mejora todo tipo de acciones relacionadas con las piernas, obviamente. Cuando la compras, se activa la primera habilidad, que te permite saltar más alto y abre nuevas vías para superar cada situación. En la rama derecha está la habilidad de correr más rápido y, en la izquierda, la de ser más sigiloso en movimiento mediante activación manual. Esta última tiene tres niveles de mejora. En la primera podrás andar en silencio absoluto. En la segunda también puedes correr en silencio total y, con la tercera puedes saltar y caer desde cualquier lugar también en silencio. Su consumo es bajo y se activa con la cruceta.

ESTRATEGIAS

En función de los aumentos que queramos, nuestra manera de jugar será de una manera u otra. Aquí tienes los diferentes tipos de juego y sus mejores aumentos.

EL FANTASMA

Si eliges jugar como un Fantasma, elegirás el sigilo como opción principal durante las misiones. Esto supone evitar siempre la confrontación directa, apostar por armas con silenciador o no letales y, como contrapartida, pasarlo algo peor cuando tengas que enfrentarte a los jefes finales.

Como habilidades principales, te recomendamos estas cuatro:

- Potenciador de sigilo
- Sistema de ocultación
- Visión inteligente
- Carrera silenciosa



Sin embargo, no está de más contar con algunas de agilidad y con un buen nivel de pirateo, que te ayudará a superar las situaciones más complicadas sin hacer saltar ningún tipo de alarma. Tener mucha vida no es demasiado importante con esta estrategia de juego.

EL TORO

Al contrario que el Fantasma, aplicar la estrategia del Toro te lleva a la confrontación directa continua. Hace el juego más corto, mucho menos estratégico, aunque más adrenalítico. Es apto, sobre todo, para los amantes de los shooters más convencionales y tiene una ventaja, ganas muchos enteros en el enfrentamiento contra jefes finales, aunque más de una vez te verás contra las cuerdas ante grupos de enemigos numerosos.

Habilidades principales

- Tifón
- Capacidad de carga
- Compensación de retroceso
- Blindaje dérmico



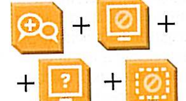
Es importante procurar llevar la vida y las células de energía al máximo, así como gastarse mucho dinero en mejorar armas y portar los fusiles pesados.

EL PIRATA

Aquél no ya que tiene solo grandes dotes para el pirateo, sino que también es capaz de convencer a cualquiera de hacer lo que quiera, evitar el confrontamiento directo. Con esta estrategia serás capaz de hacer que las torretas y los robots enemigos se vuelvan contra sus aliados, abrir puertas sin necesidad de colarte y que, cuando llegues, no quede ni un enemigo vivo.

Estas son sus habilidades principales:

- Catalizador de simulación empática.
- Pirateo: Captura
- Pirateo: Analyze
- Pirateo: Stealth



El problema es que no siempre puede evitarse el confrontamiento, por lo que sería bueno contar con el Tifón o con alguna herramienta sigilosa.





EL PÚGIL

Apuesta por el ataque cuerpo a cuerpo y la fuerza bruta, lo que le permite eliminar fácilmente a muchos enemigos. Lo malo, que necesita una gran recarga de energía y tendrá que combinarlo con los ataques de "Toro" generalizados.
Habilidades:

- Células de energía al máximo
- Brazo protésico (sobre todo peso y puñetazo atraviesa-paredes)
- Potenciador de reflejos

 +  + 

EL ACRÓBATA

Es rápido y habilidoso y, si le pillan, sabe esconderse rápidamente. Lo ideal es combinarlo con tácticas sigilosas para eludir la presión enemiga.
Habilidades:

- Sistema Ícaro
- Mejora de salto
- Estabilizador de puntería

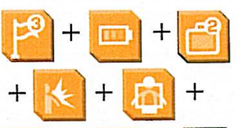
 +  + 

EL AGENTE PERFECTO

Puedes elegir cualquiera de las estrategias anteriores y apostar por ella hasta el final y te divertirás mucho. Sin embargo, para disfrutar del juego al máximo y para superarlo sin tirarte de los pelos (sobre todo en el modo de dificultad más alto) lo ideal es seguir una estrategia que nos permita, por un lado, "tocar todos los palos jugables" y, por otro, poder salir airoso de prácticamente cualquier situación que se nos plantee.

Es más, nosotros, en las dos veces que hemos superado el juego para elaborar esta guía, hemos pretendido seguir la mejor estrategia en función de unos aumentos determinados, que creemos que son los mejores en la aventura para superar las misiones con los menos problemas posibles. Como verás, hay aumentos que potencian el sigilo, otros que son fundamentales si quieres ser un "toro", junto con herramientas de pirateo, acrobáticas y hasta otras más propias de un púgil fortachón. Nuestro consejo es que gastes tus puntos de praxis principalmente en las habilidades que te recomendamos, que las vayas adquiriendo a lo largo de la aventura:

- Pirateo: Capture (por lo menos de nivel 3).
- Células de energía (por lo menos de nivel 2, es decir, cuatro células de energía)
- Capacidad de carga (por lo menos de nivel 2)
- Sistema explosivo Tifón de nivel 2.
- Visión inteligente
- Blindaje dérmico (por lo menos de nivel 2) más Escudo PEM
- Mover / Arrojar objetos pesados
- Mejora de salto



 + 

Por supuesto, junto a esto es importante una buena combinación de armas entre pesadas y con silenciador, para todo tipo de situaciones.

PASO A PASO

Ya es la hora de comenzar la aventura. Prepárate para uno de los títulos con más posibilidades jugables de la generación. Nosotros te damos todas las claves.

Deus Ex: Human Revolution se puede superar de multitud de maneras. Cada misión tiene múltiples soluciones, y cada situación, dentro de una misma misión, puede resolverse de varias maneras. Esa es la grandeza del juego. Sin embargo, abordar todas las posibilidades sería imposible en una guía por cuestiones de espacio, por lo que nosotros hemos tenido que tomar decisiones. Os mostramos, en cada momento cuál es la opción más fácil para superar cada situación, sin tener en cuenta determinados aumentos. Si tú consigues el aumento Ícaro, es posible que en determinadas circunstancias te ayude y te haga las cosas más fáciles, pero no todo el mundo cogerá ese aumento. Igual que si te haces con el nivel de pirateo máximo es posible que en algunos momentos accedas a lugares por los que coger atajos pero, igualmente, habrá jugadores que no quieran optar por el pirateo. Lo que hemos hecho es confeccionar esta guía a base de aumentos mínimos, aquellos fundamentales que consideramos que debes adquirir para superar más situaciones diferentes, y, por supuesto, siendo variados, combinando acción, sigilo y pirateo, para que disfrutes más de este gran juego. Por lo tanto, esto quiere decir que la estrategia por la que nosotros hemos optado en relación a los aumentos es la de "El Agente Perfecto".

BIENVENIDO A LA REVOLUCIÓN

Tras el vídeo inicial, controlas a Adam en una pequeña habitación. Puedes ver algunos elementos, como el periódico, un libro o el mail de la doctora Megan Reed en el PC. Cuando salgas de ella, habrá otro vídeo.

Comienza el movimiento. Usa el ascensor que ves, utilizando la clave 0451.

Abajo podrás ver unos cuantos tutoriales para familiarizarte con los controles. Avanza por el pasillo mientras los ensayas, hasta llegar a ver cómo alguien elimina a dos científicos. Entra por la puerta de la izquierda y mueve una caja para poder introducirte por el conducto de ventilación.

Más adelante tendrás tu primer combate. Cúbrete en la caja amarilla y vigila el pasillo, por donde aparecerán los enemigos. Ten cuidado, porque no tienes demasiada vida. Si te lanzan una granada, ve hacia el pasillo de detrás. Algo más adelante tendrás otro enfrentamiento, puedes disparar al barril amarillo para matarlos a todos y seguir avanzando.

Tras otra pequeña escena, se abrirá una puerta y, desde arriba, podrás acabar con varios enemigos que llegan a la sala que ves escaleras abajo, son cuatro en total, nada difícil. Tras avanzar un poco habrás terminado este nivel.

PLANTA DE FABRICACIÓN

Ahora te encuentras en la recepción de la sede central de Industrias Sarif. Aquí puedes hablar con mucha gente, consultar libros electrónicos y, en definitiva, explorar toda la zona. Puedes preguntar a la recepcionista para que te indique dónde están los lugares de más interés.

Lo primero que tienes que hacer es buscar a Pritchard para que te arregle tu implante retinal. Tienes que subir la escalera y, en el primer piso, girar a la derecha. Está al final del pasillo.

Una vez que hayas hablado con él dirígete al helipuerto. Verás la dirección marcada en el mapa, así que no hay pérdida. Antes de llegar, coge la lata de cerveza de la sala de descanso. Habla con Faridah Malik, la chica que está junto al helicóptero, para subir a él.

En el helicóptero, David Sarif te preguntará qué equipo quieres llevar. Nosotros te recomendamos que selecciones arma letal y de cerca. ¿La razón? Si eliges armas no letales tendrás un problema, si duermes a algún enemigo con ella y otro le ve, le despertará y perderás lo que habías ganado. Claro que, con armas letales, hay más opciones de que te detecten y de que los rehenes que tienen los enemigos mueran, es tu opción. También creemos que es mejor un arma a corta distancia por las condiciones del mapa, tú eliges.

Cuando llegues al escenario, puedes hablar con los SWAT, pero no les provoques o te matarán. Al entrar, en la taquilla central de la





PIRATEO

Es el minijuego con el que tenemos que abrir terminales. En estas se pueden encontrar sistemas de seguridad que vuelvan las torretas contra nuestros enemigos, códigos de acceso a otros lugares o correos electrónicos que nos permiten saber más sobre todo tipo de aspectos del mundo que rodea a Adam Jensen.

Para piratear un terminal, hay que ir cazando cada uno de sus nodos hasta llegar al nodo central, que es el que lo abre. Hay que ir entre puentes y buscar, como si fuese un laberinto, cuáles nos llevan por el camino más corto hasta el nodo central. Cada nodo tiene un nivel (de 0 a 5), que determina la lentitud con que lo capturaremos y las posibilidades de que el sistema de seguridad del terminal nos detecte.

Una vez que nos detecta, habrá una cuenta atrás hasta que salte la alarma, y en ese tiempo tendremos que llegar hasta el nodo principal.

Existen dos tipos de virus informáticos. Uno, el Nuke, nos permite permanecer ocultos y que no nos detecten cuando pirateamos un nodo; el otro, el Stop, detiene el tiempo límite del terminal antes de que salte la alarma.

No queda ahí la cosa. Existen distintos tipos de nodos. Los hay normales, que simplemente son un puente al siguiente. Hay otros que te dan virus, y otros que te dan experiencia extra.

Cada laberinto es un mundo, y ese es uno de los elementos que hacen que, pese a repetir este minijuego docenas de veces, nunca aburra.









derecha verás una barrita energética Cyberboost, que te repondrá una célula de energía y, en las taquillas de más adelante, unos analgéticos, que te dan vida.

Sal de esa sala y llegarás a un tejado. Cuando bajes te encontrarás a tu primer enemigo. Nada más verle está de espaldas, ve despacio y mátale desde esa posición, así nadie te oirá. Si eliminas al siguiente enemigo, esta vez también de espaldas con un disparo en la cabeza, sus aliados sospecharán, pero no te verán todavía, y van de frente a ti, por lo que lo ideal es dispararlos en la cabeza cuando se acerquen uno a uno.

Dentro, en la zona de carga, hay muchos enemigos. Lo ideal es no enfrentarte a ellos, sino hacer un rodeo sigiloso por la zona de la izquierda, agachado. Verás algunos cerca, pero están ocupados y la mayoría ni miran. Después, solo tendrás que saltar unas cajas para llegar a la puerta.

Continúa y verás a tres enemigos hablando. Ve por la puerta de la derecha y sigue evitándoles al

VIDA

Adam Jensen es capaz de regenerar su vida gracias a uno de sus aumentos. Su vida estándar es 100. Este es el valor con el que empiezas la aventura y el tope al que se regenera su vida.

Sin embargo, Adam es capaz de llegar a tener 200 puntos de vida si toma medicamentos o alcohol. Lo ideal es ir con los 200 siempre que puedas, pero también es probable que necesites curarte en momentos determinados de la aventura.

Por otro lado, el alcohol marea, por lo que lo recomendable es beberse el alcohol en los momentos tranquilos para aumentar tu tope de vida y reservar los analgésicos o los estimulantes hipodérmicos para los momentos más apurados de la aventura.

norte, a la zona de las taquillas. No hay dentro demasiadas cosas de valor, así que no te entretengas o vendrá un guardia que podrá dar la alarma.

Continúa hasta que aprendas a piratear. Un tutorial te enseñará. En la siguiente zona hay varios enemigos. Baja sigilosamente por la escalera derecha y, en la pared de abajo, verás una caja. Oculta un conducto de ventilación que te llevará directamente al otro lado sin que nadie se entere. Llegarás a la sala donde tienen a los rehenes, y estarán vivos si nadie te ha detectado antes. Solo tienes que piratear la bomba y estarán salvados.

Baja por las escaleras y entra por la puerta que hay justo debajo. En esta zona tienes que esquivar la cámara, hazlo pasando por debajo de ella como te enseñan en el tutorial. Tu objetivo es llegar al pasillo sur, no es muy difícil pero ten cuidado, si las cámaras ven un cuerpo enemigo tirado, todos se pondrán en alerta.

Más adelante verás una zona con varios enemigos, similar a la de antes. Hay otro conducto de ventilación a la izquierda de las caja, te llevará al lado izquierdo y desde ahí es más fácil llegar. También puedes matar a uno desde ahí, huir por el conducto de ventilación y aparecer en el otro lado de nuevo. Esta técnica, despistar a los enemigos para que no sepan dónde estás e ir matándoles poco a poco desde las dos salidas de los conductos de ventilación, da muy buenos resultados.

Tras bajar por el ascensor del fondo, ve a la sala al sur para piratear el terminal informático. Tienes un virus Nuke en un lado y una agenda de bolsillo en otro, con la clave del ordenador. Con tu nivel de pirateo solo podrás parar la cámara. No te preocupes por la torreta. Desde que te detecta hasta que te dispara te dará tiempo a ir de una caja a otra y pasar a la siguiente sala, a espaldas de la torreta. Entra en la central y verás un vídeo.

Continúa por el ascensor y en la siguiente planta sube las escaleras hasta ver a dos enemigos. Si eres rápido, puedes eliminarlos a ellos y los demás que vayan llegando en este pasillo a medida que avancen hacia ti, con disparos en la cabeza. No pueden rodearte, por lo que es una buena técnica siempre que no dejes que se te echen encima.

Sigue avanzando hasta llegar a una puerta tras la que tendrás el primer diálogo jugable del juego. Tienes diferentes opciones, la ideal es hablar con él para enterarte de diferetes aspectos de la trama y, después, dejar que se marche, es un personaje importante más adelante en la aventura. Para ello, elige las siguientes opciones durante el diálogo: Deja que Zeke se marche. Humillar. Razonar. Razonar.

Tras esto, ve al helicóptero con Faridah. Has superado tu primera misión.

DETROIT / COMISARÍA

Ve a ver a Pritchard y entrégale el Tifón. Tras ello, ve a hablar con David Sarif, coge el ascensor para llegar a su despacho. Después tendrás habilitadas dos misiones.

Para cumplirlas, sal del edificio Sarif, más allá de recepción. Ahora estás en las calles de Detroit, en un mapa bastante amplio. Ve primero a la clínica Limb, en la zona Oeste. Escucha atentamente lo que te dicen y compra un paquete praxis. A la derecha de las clínicas tienes un vendedor al que comprarle o venderle equipo, en una casucha.

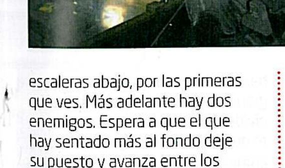
Tras ello, ve al Norte, hasta la comisaría, y entra por recepción. Nuestro consejo es entrar de frente, intentando convencer al recepcionista, un viejo conocido de Adam. Para convencerle, debes seleccionar las siguientes opciones: Perdonar, Rogar, Perdonar, Perdonar.

Ya estás en la comisaría. Hay algunas misiones secundarias que te llevarán a cumplir ciertos objetivos por diversas zonas del mapa. Hay un importante arsenal de armas en la planta 2, pero cuidado, está custodiado por un policía y una cámara de seguridad, y para acceder a él tienes que piratear el ordenador de dicha sala, que es de nivel 3. Quizá por ahora no puedas.

Baja a la morgue. Explora el cuerpo en cuanto te dejen para coger el chip y después sal de la comisaría, hacia tu apartamento, en la zona







ARSENAL

En ***Deus Ex: Human Revolution*** no hay demasiadas armas diferentes. Podrás encontrar, más o menos, una de cada tipo. Una pistola, un fusil de combate, una escopeta, dardos tranquilizantes...

Sin embargo, esas armas se pueden mejorar con kits de desarrollo, que aumentan sus capacidades. Desde una mira láser hasta un aumento en la capacidad de carga, pasando por un sistema de refrigeración para evitar que el arma se bloquee por calentamiento, cañones antiblindaje o silenciador.

El problema principal es que esas mejoras son muy limitadas. A menudo las encontramos durante las misiones, las ganamos por hacer algunas secundarias o las podemos comprar en las tiendas, y algunas son bastante caras. Para colmo, ocupan bastante espacio en nuestro inventario, por lo que te resultará muy difícil transportarlas para utilizarlas con el arma perfecta.

Por ello, lo mejor es apostar por un par de armas casi desde el principio, y que sirvan para funciones distintas. Por ejemplo, consideramos fundamental la pistola de 10 mm, sobre todo al principio de la aventura, y con silenciador. Es ideal para eliminar enemigos en sigilo. La otra debería ser más para ir de frente, una escopeta o un fusil de combate (que también soporta silenciador) son buenas armas.

Y a mitad de la aventura, en Hengsha, conseguirás el fusil pesado, ideal para enfrentarte a bots o jefes. Más adelante habrá armas más potentes que el fusil, pero no te dará tiempo a mejorarlas.

más al norte de Detroit. Una vez allí, ve al PC de la sala derecha e introducirás el chip.

DETROIT / DERELICT ROW

Sal de tu apartamento y, una vez en la calle, dirígete hacia el Oeste y verás una calle que va hacia el Norte. En ella unos pandilleros custodian la entrada, pero puedes meterte sigilosamente agachado, por el tubo izquierdo. Ten cuidado después con los dos que hay más adelante, que no te vean, espérate a que se dispersen cuando dejen de hablar y después dirígete hacia arriba a la derecha, hay una puerta. Ya estás dentro de Derelict Row.

Avanza por la siguiente estancia. Verás más adelante a un enemigo que te da la espalda. Es una buena opción acabar con él con un disparo en la cabeza y hacer lo mismo con los dos siguientes que llegarán a ver qué ha pasado. Si no te detecta ninguno, habrás limpiado la zona. Habrás alterado a los demás, pero si te esperas un poco, todo pasará.

Avanza por la primera puerta que verás a la derecha. Elimina al enemigo de esta sala y continúa escaleras abajo, por las primeras que ves. Más adelante hay dos enemigos. Espera a que el que hay sentado más al fondo deje su puesto y avanza entre los andamios de la izquierda y después escaleras arriba.

Sal por la puerta al exterior y haz un rodeo por entre los enormes bidones cuadrados y salta el cubo de basura para alcanzar la plataforma. Eso sí, ten cuidado, que no te vea el pandillero rubio que vigila la zona.

Entra por la puerta y avanza hasta la esquina. Verás un enemigo cerca, puedes noquearle y avanzar. Obvia a los que hay sentados en el sofá, ve a la izquierda y sube las escaleras.

Una vez arriba, ¡mucho cuidado! Hay minas. Si te acercas a ellas agachado y muy despacio, podrás desactivarlas y quedártelas, son cuatro en total.

Avanza y aprovecha que los dos pandilleros del tejado están hablando para pasar despacio por el otro lado hasta tu objetivo. Tienes que piratear el terminal y desactivarlo. Una vez hecho esto, sube las escaleras que tienes justo detrás, Faridah te espera.

DETROIT / HIGHLAND PARK

Avanza hacia el Norte a través de la puerta y continúa por el pasillo. Tras el vídeo, entra en la zona repleta de enemigos. Debes llevar mucha munición tras tu misión en Derelict Row. ¿Por qué no ir a saco? De momento, tienes dos enemigos muy cerca y fáciles de matar con un disparo en la cabeza. Aquí tampoco te pueden rodear y, si se acerca uno más de la cuenta, reviéntale. Eso sí, si te lanzan granadas, entra en el edificio.

Cuando acabes con todos, ve hacia el lugar más a la izquierda y arriba de esta zona exterior, salta por los bidones y, con otro salto, llegarás al otro lado de una vaya con una escopeta y unas escaleras que te llevan arriba. Avanza por ellas.

Una vez dentro, verás que todos tus enemigos están abajo, menos un francotirador. Avanza hasta el fondo del pasillo y, antes de llegar a él, verás un conducto de ventilación. Entra, baja las escaleras y estarás justo al lado de la entrada a la base. ¡Que no te vea la cámara!

Una vez consigas salir del ascensor, verás un nuevo enemigo, muy potente, un robot. Nuestro consejo es que la granada PEM que te encontrarás ahora la guardes para más adelante, no la agotes en acabar con el robot. Es mejor que evites a los dos soldados y al robot ocultándote entre los conductos subterráneos y las cajas de la zona derecha. No es nada difícil, y llegarás a la puerta sur en unos segundos.

En la siguiente sala, aprovecha que los dos enemigos hablan para subir las escaleras. Al poco de terminar de hablar uno se marchará, puedes matar al otro a placer y seguir avanzando.

Antes de entrar a la siguiente zona, pásate por la habitación izquierda y piratea el ordenador de seguridad para, por lo menos, parar las cámaras (si tienes más habilidad podrás desactivar la torreta).

Hecho esto, entra en la siguiente zona y pasa por el conducto oculto









por cajas, con cuidado de la torreta, que no te vea, y de los enemigos. Cuando llegues al otro lado, sal y ve hacia el Este, por la puerta del fondo. Verás que has esquivado los rayos láser. Una vez hecho esto, avanza hacia el Sur, verás a dos individuos que no son enemigos.

Selecciona estas opciones: Engañar, Engañar. Intimidar. Te dejarán en paz, te darán el código de acceso que tienen justo detrás y podrás pasar. Ve con tranquilidad hasta el ascensor Sur, aquí no hay enemigos pero sí una cámara casi al final, cuidado.

Avanza por el pasillo hasta el final, no tiene pérdida. Te recomendamos que, antes de entrar, te bebas todas las cervezas que tengas y recargues todas tus armas. Te espera el primer jefe del juego.

JEFE: BARRETT: Es muy fuerte, y su patrón principal de ataque le lleva a acercarse a ti continuamente. Tú mantén las distancias, no dejes que se te acerque nunca y no se te ocurra utilizar el ataque cuerpo a cuerpo. Aprovecha cuando pase cerca de los barriles explosivos para hacerlos explotar y dale con tus granadas, le hacen mucho daño. No olvides cubrirte y curarte cuando te quede poca vida. Ojo con sus granadas, cuando las lance cúbrete y huye hacia una pared. Cuando le hayas dado unas cuantas veces caerá. Por cierto, los dos huecos de la sala, al Noreste y al Sudoeste, están repletos de munición y granadas.

DIÁLOGOS

Nos referimos a los importantes, aquellos que son persuasivos, no descriptivos. En ellos hay que convencer al interlocutor de lo que nosotros queremos.

Si no tenemos el catalizador empático, tenemos que intuir, con cada respuesta, la reacción del interlocutor y, cuando veamos cara de asombro, tirar por ese tipo de respuesta. Siempre hay tres posibles.

Si tenemos el catalizador, contaremos con una serie de valores que nos ayudarán a saber cuál de las tres respuestas es la ideal en función de la personalidad del personaje y un indicador de si le estamos convenciendo o no.

Aún así, no te preocupes, en esta guía te damos todas las respuestas correctas.

Tras el vídeo después de acabar con Barrett, dirígete al ascensor. Aparecerás en el mismo lugar en el que comenzaste la misión, y Faridah te espera.

Una vez en las oficinas de Sarif, ve a hablar con Pritchard a tu despacho y después sube al de Sarif.

Arriba y tras encontrarte con los invitados de Sarif, acude a su despacho. Allí tendrás que tener una charla con él. Las respuestas correctas son las siguientes: Reorientar, Reorientar, Reorientar, Reorientar.

Cuando termines, vuelve a hablar con él. Te dará un pasaporte. Después, dirígete al helipuerto, nos vamos de Detroit. Ten en cuenta que, si coges el helicóptero, no podrás cumplir las misiones secundarias que te queden pendientes, por lo que antes de decirle a Faridah Malik que estás listo para partir, termínalas si quieres. Ah, y por cierto, si aún tienes puntos de praxis por asignar, sería buena idea que aumentases un poco el espacio de tu inventario, ya andarás algo escaso, ¿verdad?

HENGSHA / CAZA DEL HACKER

Bienvenido a Shangai, o Hengsha. Algo más grande que Detroit y mucho más caótica. Antes de nada, baja por donde están las dos prostitutas, y por el prostíbulo hasta la planta cuarta. Verás a dos personas discutiendo (la segunda te mandará una misión secundaria). Sal por el balcón y ve hasta el final, entra y, sin que te vean, coge la Tarjeta Inteligente de la mesa. Más adelante te será muy útil.

Después, baja hasta el final y, en esa planta, encontrarás un vendedor. Tiene diferentes objetos que te servirán. Si no lo tienes ya, hazte con el silenciador, es fundamental llevar uno en una de tus armas. Desde este momento, lo añadiremos al conjunto de tácticas que debes usar para superar el juego. Tras esto, ya puedes salir a las calles de Shangai. Debes ir al distrito Youzhao, en el lado Oeste de la ciudad, concretamente, al Noroeste.

Cuando llegues allí, te dirán que no puedes pasar. Bien, pues busquemos una ruta alternativa. Retrocede a la calle por la que llegaste y verás unas escaleras, sube por ellas y por las plataformas, hasta llegar a una puerta que debes piratear. Es fácil, nivel 1. Entra por el conducto de ventilación que verás más adelante y baja del todo, debajo del ascensor hay un paquete praxis.

Sube las escaleras hasta arriba del todo, hasta otro conducto de ventilación. Estás dentro del edificio. Ve hacia el Este, habrás dejado a uno de los soldados solo al poco, y le puedes noquear o matar con tu arma con silenciador. Haz lo mismo con el otro y habrás entrado en el apartamento objetivo. Dentro hay otros tres enemigos. Son pocos, lo más fácil es matarlos a todos.

Una vez que esto esté hecho, dirígete a la terminal que está tras el boquete de la fachada y piratéalo. Acabas de conseguir varios virus, utiliza alguno para no tener dificultades. Tras ello, sal del edificio por donde llegaste, es hora de ir a The Hive.

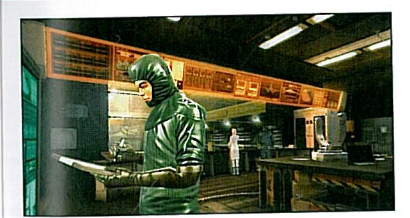
Lo ideal para ir hasta allí es dirigirte a la estación de metro algo más al norte de los jardines y cogerlo. Una vez en el distrito de Kuaigan, sal del metro, gira la primera a la izquierda y continúa recto hasta ver el letrero de The Hive. Agáchate para superar la valla y estarás al lado de The Hive.

Tienes dos opciones para entrar, pagar los mil créditos al gorila de la puerta o entrar por el pasadizo secreto. Este está por donde has llegado, por el callejón. Es un conducto oculto por dos cajas de cartón que hay encima de un contenedor de basuras.

Una vez dentro, ve a hablar con el camarero de la planta baja. Pregúntale por Tong. Te mandará a la sala VIP, en la planta de arriba. Por cierto, si le pides algo de beber,









obtendrás tres bebidas alcohólicas que te darán mucha vida cuando la necesites.

Una vez arriba, dirígete a la barra del fondo. Tendrás que mantener una conversación con el camarero para que te diga donde está Tong. Estas son las respuestas correctas: Aconsejar, Aconsejar, Aconsejar.

Tras la confesión, ve hacia abajo, al sótano de The Hive. No tiene pérdida si sigues el marcador. Tras hablar con Tong, ya sabes donde está tu objetivo. Tienes que ir a Alice Garden, en la zona más al Este de la ciudad, y buscarle en el módulo 301.

Es fácil llegar a Alice Garden desde The Hive. Cuando lo hagas, entra por la puerta. No tendrás oposición, al menos por ahora. Cuando llegues a la plazoleta interior (tras encontrarte con Faridah), sube a la planta 2 y, al fondo a la derecha, encontrarás el módulo 301. Si conseguiste la Tarjeta Inteligente, te ahorrarás un paso.

Tras el vídeo, Van Bruggen te pedirá que le des un arma. Te recomendamos que lo hagas, siempre y cuando esta no la hayas mejorado. Más adelante te regalará 2000 créditos. Los enemigos estarán alterados, pero tienes una buena posición, elevada, para acabar con ellos. Además, es bastante difícil huir sin ser visto, así que te recomendamos que este nivel lo pases a las bravas. Intenta eliminar a todos los enemigos desde la posición elevada, y empieza con los que están en tu misma planta y bajando. Ten especial cuidado con los dos enemigos de abajo del todo, portan fusiles pesados. Es un arma fundamental en el juego, sobre todo para los jefes finales, házte con ella de los cuerpos de los enemigos muertos.

Una vez que acabes con todos dirígete a Suroeste del Alice Garden, cuidado, porque hay más enemigos, para empezar, uno con fusil pesado nada más pasar las taquillas. Acaba con él, revienta la cámara de seguridad (ahora no pasa nada, ya están todos en alerta) y espera a los otros dos que vendrán.

Cuando acabes con todos, avanza hacia la siguiente sala. En un pasillo hay una torreta, evítala. En el otro, una mina, desactívala y llévatela si quieres.

Avanza por los vestuarios hasta llegar a una zona electrificada. Obvia este pasillo y ve al de al lado, donde hay más minas que desactivar. Son tres en total.

Avanza hasta la zona de lavadoras, donde encontrarás a dos enemigos más, cualquier arma sirve. Un poco más adelante tendrás que hacer frente a otros dos. Ten cuidado, porque uno lleva un fusil pesado. Eran los últimos dentro.

Ya fuera, verás varios soldados de Belltower. Mientras no te acerques a ellos y subas por la izquierda, no habrá problema ninguno.

HENGSHA / TAI YONG MEDICAL

Dirígete a la lanzadera de Tai Yong Medical, que está al lado de la Clínica Limb de la ciudad. Es un buen momento, si aún no lo has hecho, para hacerte con el Sistema Explosivo Tifón. Necesitarás munición para él, así que ve a la Clínica Limb y compra unos pocos. Después ve a la lanzadera. Recuerda, aquí ocurre lo mismo que en Detroit. Si la coges, no podrás terminar las misiones secundarias que tengas activas.

Al llegar, avanza por la única salida hasta oir una explosión. Piratea la puerta y verás a un científico pidiendo ayuda. Si tienes nivel 3 de pirateo es fácil. Entra por la siguiente puerta y cierra la llave de gas venenoso. Si no, ve al otro lado, entra por la de nivel uno y, corriendo antes de morir tú, pasa a la otra sala y cierra la llave. El científico te dirá que al guardia de más adelante le digas que vas de su parte. Así podrás entrar más fácilmente.

Baja por las escaleras de la derecha. Cuidado, aquí ya no te deben ver, así que pasa por debajo de las cámaras de más adelante. Lo ideal es ocultarte entre las cajas.

En el siguiente pasillo verás un enemigo, aniquílale con el silenciador, con un disparo en la cabeza. Por este pasillo no puedes avanzar, ve al siguiente y pasa agachado cuando el láser se apague. Ten mucho cuidado, si salta la alarma aparecerá un bot de la puerta que ves al fondo.

En el siguiente láser haz lo mismo, pero con cuidado de la cámara también, pasa cuando mire a la izquierda y continúa por la puerta escaleras arriba. Elimina al enemigo del final de la escalera. Sigue hasta el ascensor.

Una vez arriba, ten cuidado con el agua electrificada. Retrocede y coge dos cajas. Ponte pegado a la vaya por la que se ve la ciudad y lánzalas. Si lo haces bien, caerán de tal manera que te puedas subir en ellas aunque pierdas algo de vida y de ahí a la plataforma. Agarra otra caja, pasa por debajo y ve saltando hasta arriba. Coge otra caja si lo necesitas para llegar. Arriba del todo usa el ascensor.

Al llegar arriba verás que estás en unas oficinas, más te vale no llamar la atención o los guardias te atacarán. Pregunta al guardia que custodia la sala Este, te pedirá un pase. Ve a la sala central sur, hay un conducto oculto entre cajas, te llevará a la sala contigua. Ten cuidado o te verá el guardia de fuera, así que permanece agachado, coge la tarjeta de acceso que hay encima de la mesa -la ves enfrente tuya desde arriba- y vuelve al conducto. Dale el pase al guardia.

Sube las escaleras del fondo y avanza hacia el Norte, por las escaleras del fondo. Cuando veas al guardia que custodia la siguiente puerta, la sala central de datos, gira a la derecha. Verás a otros dos guardias. Aprovecha cuando se vayan para piratear el terminal y desactivar los láseres. Sé rápido o te pillarán.

Ahora ya no te pueden ver. Aniquila al soldado del pasillo y avanza. Verás al fondo un guardia con fusil pesado. Dispárale cuando no te vea y, en el pasillo de la izquierda, haz lo mismo con el que lo custodia. Avanza hacia el fondo, donde has matado al del fusil y, en esa sala, hay un conducto al que llegas colocando una caja para subir.

Te lleva a la sala central, así que tienes que ser muy rápido matando a los dos enemigos de sendos disparos en la cabeza sin hacer saltar la alarma. Piratea el ordenador más al Este para abrir las puertas y desactivar las cámaras de seguridad y mata al último enemigo.





Has llegado a una zona repleta de láseres. Tienes que esquivarlos por las paredes, fijándote bien en sus patrones de movimiento y saltando entre plataformas para no ser detectado. Pégate a las paredes y avanza al ritmo de los láseress. Más de una vez tendrás que agacharte. Pero, si eliminaste a todos los enemigos de la sala anterior, no te preocupes si te detectan. Vendrán solo tres guardias fácilmente eliminables y un robot, al que puedes matar con una granada PEM.

Una vez lo hayas superado -si has llegado sin dar la alarma, cuidado con la cámara- coge el ascensor que verás al fondo.

Tras el vídeo, avanza por la puerta y ten mucho cuidado con los láseres, pasa cuando se peguen a la pared. Avanza hasta las oficinas.

Nuestro consejo es que aquí pases de manera sigilosa y, como mucho, elimines a los enemigos cuando estén lejos de la cámara porque, si esta detecta un soldado muerto, dará la alarma y el bot del pasillo siguiente te detectará. Lo mejor, cubrirte entre las mesas.

Una vez que llegues al siguiente pasillo, solo te encontrarás con dos enemigos. Puedes obviar a uno y matar al que custodia la puerta. Ya puedes huir hacia adelante aunque salte la alarma por la cámara y salga el bot. Tan solo tendrás que acceder al ordenador de la siguiente sala, muy rápido y meter el código en la siguiente puerta, el 6906. Habrás llegado al ascensor.

Una vez arriba, avanza por la sala escaleras arriba. Cerca de la tele hay una caja fuerte de nivel 5. Si lo tienes, obtendrás una muy buena mejora. Si no, sigue hasta arriba del todo, hasta la puerta.

Tras el vídeo, verás a un montón de enemigos abajo. ¿Nos hiciste caso con el Tifón? Es hora de utilizarlo. Aprovecha que aún no saben donde estás, ponte la máxima vida que puedas y corre hasta el centro para soltar el tifón con todos alrededor. Es difícil, igual tienes que intentarlo varias veces, pero funcionará. Si no lo tienes, prepárate para una batalla dura, pero lanza un par de granadas para matar a unos cuantos enemigos y después parapétate para que no te disparen. Hay un conducto en el lado derecho según bajas. También puede servirte para cubrirte.

Cuando acabes con todos, registra los cuerpos, uno de los enemigos tiene un código de acceso que te será útil después. Una vez hecho esto, ve al ascensor. Cuando llegues abajo, entrarás al hangar. Hay dos robots enormes. Si tienes nivel de pirateo Capture para desactivar robots, esquívalos ocultándote, sube las escaleras, cruza esta garita y, en la del fondo, entra en el PC (la clave es QILIN, la que le robaste al enemigo muerto).

Si no, tienes que acabar con ellos, ya sea con granadas PEM, con tifones o a tiro limpio. Te recomendamos que antes de pegar tiros, elimines a uno al menos con una PEM.

Siguen un patrón preestablecido de movimiento y son fácilmente esquivables, sobre todo cuando se paran. Tienes que saltar de la plataforma y, por el lado derecho, ocultarte entre las cajas hasta llegar a las escaleras. Puedes disparar a la cámara para que no te vea, los robots ya están en alerta, por lo que no habrá diferencia.

Hagas lo que hagas, cuando los bots ya no sean un problema vuelve a la garita anterior y pulsa el botón que te marcan para abrir el tejado, aparecerá Faridah y tendrás que subir al helicóptero para marcharte a Montreal.

MONTREAL / PICUS

Entra por la única puerta posible y continúa escaleras abajo. Desciende por la sala repleta de puestos de trabajo con ordenador hasta la habitación que te marca el mapa. Si aún no has conseguido el nivel de pirateo 3, es hora de que lo tengas en cuanto puedas.

Tras el vídeo, sal corriendo, entra en la sala de enfrente. Verás un conducto de ventilación que te lleva al piso de arriba. Nuestro consejo es que, desde él, elimines al mayor número de enemigos posibles antes de que entren en estado hostil al verte. Es mejor que estén alterados. Cuando se acerquen muchos, puedes también usar el tifón y, después a tiro limpio con los pocos que queden.





ALERTAS

El sistema de sigilo recuerda, en parte al de los *Metal Gaer Solid*. En ***Deus Ex: HR***, los guardias están en diferentes estados, en función de su percepción hacia nosotros:

- **Normal:** Color verde. El enemigo no sabe que estamos en los alrededores.
- **Cauteloso:** Color amarillo. Sospechan, creen que puedes estar cerca. Han visto un compañero muerto o noqueado, pero no saben donde estás.
- **Alterado:** Color amarillo. Te buscan. Han oído un disparo o te han oído a ti, y saben de donde viene. Saben que estás ahí, pero no dónde exactamente.
- **Hostil:** Color rojo. Te han visto. Saben donde estás y, salvo que te escondas rápidamente y te pierdan de vista, van a dispararte y a rodearte todos.

Cuando limpies la zona ve por el pasillo hacia el Este, entra en el baño de caballeros y ve al otro lado por el conducto de ventilación, puedes destrozar la cámara y al enemigo que queda.

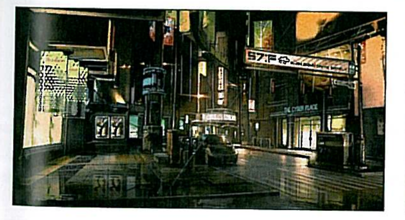
Toma el ascensor y, una vez abajo, continúa hacia el Oeste. Verás dos enemigos si te asomas. Desde esa posición, mátalos de un disparo en la cabeza a cuatro de ellos. Si eres rápido y certero, no llegarán a verte. Aún quedan dos.

Hay una torreta en el centro, así que no entres en la sala grande, rodea la zona por los pasillos. Ten cuidado, porque quedarán dos enemigos. Elimínalos y después pasa por detrás de la torreta hasta la puerta.

Desciende y verás a un enemigo. Mátale, baja y ve por el pasillo derecho. Hay dos enemigos recorriendo esta zona, fáciles de eliminar con el silenciador y un disparo en la cabeza. Avanza hasta el vestíbulo que tiene torreta y mata a los dos enemigos restantes antes de cruzar. Evita la torreta a través de los sofás hasta llegar al ascensor.









Tienes que aguantar un rato hasta que el funicular llegue. Pon unas pocas bombas lapa por el escenario y prepárate para darles con lo más fuerte que tengas. En un principio no te verán por lo que, si te escondes, es posible que llegues al funicular sin matarlos a todos. Si no, dales duro hasta que llegue. Tardará unos dos minutos.

Cuando llegues abajo, dispara a la cámara y vendrán dos enemigos, son fáciles de matar. Piratea la terminal para desactivar los láseres y avanza con cuidado, vendrá un soldado. Mátale y corre hasta un conducto al final, oculto entre dos cajas. Mata a unos cuantos desde el conducto. En esta parte debes armarte de paciencia, acabar con todos los enemigos que te impidan llegar a la escalera objetivo, pero aún así, no es necesario acabar con todos ellos, son muchísimos y algunos tremendamente duros. Y ten cuidado, algunos enemigos se vuelven invisibles. Ocurrirá a menudo a partir de ahora.

Cuando llegues a las escaleras vigila las dos bombas lapas que hay, desactívalas y, si tienes espacio en el inventario, hazte con ellas. Al llegar abajo, verás un bot en el pasillo, así que pasa por la zona derecha. Ahí hay un enemigo con fusil pesado, precaución.

Avanza por el pasillo hasta llegar, por el otro lado, a la puerta objetivo. Piratéala cuando el bot se de la vuelta y entra. Ve hacia el gran escenario circular pero, antes de entrar, pásate por la cabina de la izquierda para hacerte con bastante munición pesada. Te hará falta

JEFE: FEDOROVA. A diferencia de Barrett, Fedorova es muy rápida y se vuelve invisible. Cuando se acerque dispárale con el fusil pesado y, cuando llegue a tu posición, lánzale un tifón. No permanezcas quieto nunca y mira a todos lados, porque desaparecerá. Si te quedas sin munición hay taquillas con mucha por todos lados. Y, de nuevo, ni se te ocurra atacarla cuerpo a cuerpo. Con unos pocos tifones y si le das duro con el fusil pesado, no durará mucho.

Cuando termines con ella revisa todas las taquillas y después ve al helicóptero con Faridah.

DE NUEVO A DETROIT

Desciende hasta tu apartamento. Tras el vídeo, debes salir a la ciudad e ir al Centro de Convenciones, que está en el extremo Suroeste de la ciudad. Pasa por la Clínica Limb de camino para hacerte con algún tifón y, si quieres y puedes, un punto de praxis.

Cuando llegues al Centro de Convenciones, sube a la tercera planta por cualquier escalera y entra en la sala más grande que veas en el mapa. Te encontrarás con Taggart en rueda de prensa. Para ganar el diálogo, haz lo siguiente: Hacer Frente. Hacer frente. Hacer frente. Hacer frente.

Sigue a Taggart al camerino y te dirá lo que quieres saber. Vuelve a Detroit, hacia el punto marcado, cerca de tu casa. Para ello tendrás que subir unas escaleras y después bajar. Cuidado, hay dos enemigos, matalos en sigilo y sigue hasta la casa. Cuando llegues verás a un hombre en el suelo con una praxis. No la cojas, es una trampa. Mejor ve hasta la puerta, ábrela cubriéndote y acaba con el enemigo. Ya puedes coger el punto de praxis

Vuelve donde está muerto Zeke y quita las cajas de la derecha. Estás en el baño, quita las cajas que hay justo a la izquierda y verás un interruptor. Actívalo y baja por la puerta que se acaba de abrir.

Elimina sigilosamente a los dos enemigos de abajo, con el silenciador y continúa por la alcantarilla. Verás un enemigo. Son cinco y no te pueden rodear. Si te parapetas podrás eliminarles a todo a la que vengan.

Hecho esto dará igual el láser, pero cuidado, por el camino hay bombas de fragmentación. Entra por la puerta.

Tras el vídeo, durante el diálogo, di lo siguiente si no quieres que el personaje se suicide: Simpatizar. Simpatizar. Simpatizar.

Tras ello, sal por la derecha y vuelve al helipuerto de tu apartamento. Para ello tendrás que cruzar las cloacas.

Cuando bajes del helicóptero ve a la oficina de Sarif y tras el vídeo, de nuevo al helipuerto.

SECUNDARIAS

Además de las misiones principales y los objetivos secundarios de estas, hay una serie de misiones secundarias que te proporcionarán experiencia y objetos especiales, tanto en Detroit como en Hengsha. Estas son algunas de las más importantes:

Primera vez en Detroit:

- **Aviso para Adam Jensen:** En tu despacho te espera un empleado que quiere hablar contigo.
- **Lazos Maternos:** Al salir de Industrias Sarif, una mujer en un banco te encargará una misión.
- **De tapadillo:** Cerca de Derelict Row, hay una prostituta que te llamará para que le ayudes. Es una policía encubierta.
- **Voces en la oscuridad:** Te avisa Pritchard, en el callejón de Bagley Avenue te esperan.

Primera vez en Hengsha:

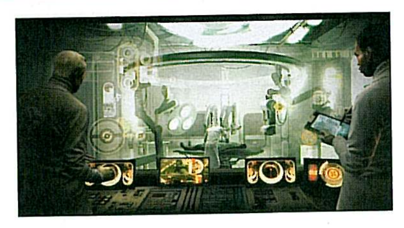
- **Negocios turbios:** En el hotel Hung Hua, justo debajo del helipuerto donde llegas a la ciudad por primera vez.
- **La cuenta del bar:** En The Hive, el camarero del piso de abajo te pedirá que hagas algo por él.
- **La gran venganza de Faridah:** Al entrar en Alice Garden, Faridah Malik te pedirá un favor.

Segunda vez en Detroit:

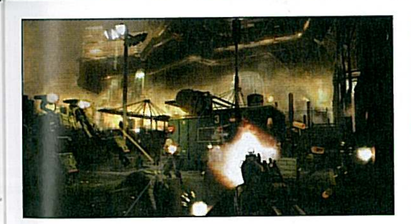
- **¡Aplastad al Estado!:** Antes de salir del Centro de Convenciones, Nicky, te hará un encargo.

Segunda vez en Hengsha:

- **Cuestión de discrección:** Hugh Darrow, por teléfono, te dirá que vayas a una azotea en del distrito Youzhao.









DE NUEVO EN HENGSHA

Nada más aterrizar te atacarán. Puedes huir y dejar abandonada a Malik o ayudarla y conseguir un logro. Mata primero a los que se acerquen con fusiles pesados, después a los francotiradores y por último a los demás. No escatimes. Y cuando aparezca el robot, más vale que utilices una PEM o el tifón. Hay muchos barriles explosivos, utilízalos bien.

Una vez cojas el ascensor y llegues arriba, avanzarás un poco hasta llegar a la ciudad de Hengsha.

Tienes que ir, primero, a la Clínica Limb y hablar con la recepcionista. Ten cuidado, Belltower te busca, por lo que si no quieres que te ataquen, no te expongas mucho. Aún así, si te ven, no tengas miedo en acabar con ellos.

Tras ir a la Clínica ve al distrito Youzhao, a la zona más al Oeste. No te dejarán pasar. Lo mejor es avanzar un poco por un lado y llegar a un callejón que también cubren. Y ahí, disparar al primero y esperar a los demás. No te podrán rodear y no son muchos. Piratea la puerta del final cuando acabes con todos y entra en la misión.

Entra por la puerta sin protección y desciende. Este nivel es de muy difícil ocultación así que, si quieres ir a las bravas, es una buena opción en esta ocasión.

Hay una torreta, así que cúbrete hasta llegar al otro lado y matar al primer enemigo. Entra en esa sala y activa el interruptor. Desciende y mata a los dos enemigos de abajo. Te irás encontrando más a medida que bajas, ten cuidado sobre todo con los que van protegidos con cascos.

Cuando acabes con los de este piso, no hay muchos, sigue bajando por las rampas de los garajes hasta la última planta. Nada más llegar verás dos enemigos. Hay otros dos más allá. Mata primero a los débiles y deja el del fusil para el final. Elimínale cuerpo a cuerpo cuando se pare a recargar.

Tras una última oleada, verás en el mapa varias flechas verdes en una puerta. Entra. Tras la conversación sal por la puerta del fondo.

LOS PUERTOS DE HENGSHA

Avanza por las cloacas. No tiene pérdida, te van marcando el camino paso por paso hasta salir a la superficie y llegar al puerto.

Hay una cámara y dos soldados en la puerta, así que entra en la garita del fondo. Piratea uno de los dos ordenadores y la puerta se abrirá. También podrás desactivar la cámara. Ten cuidado con el enemigo que sale, elimínale sigilosamente.

Cuando entres, pasa con cuidado por la garita de la derecha, por la ventana, y elimina también al soldado que hay sentado. Ve después hacia la zona izquierda, ocultándote por los enormes bidones hasta llegar a la sala central que te marca el mapa.

El paquete explosivo está en la taquilla. Vuelve a salir por la izquierda y entra en el almacén, con mucho cuidado para que no te vean los francotiradores ni la cámara que hay cerca.

Piratea la puerta que ves cercana a la cámara, recuerda, en el lado izquierdo, y entra. Una vez dentro, mata sigilosamente a todos los enemigos. Desde esa puerta deberás acabar con unos cuantos, pero con la técnica de atraer a los vivos hacia donde caen los muertos para matarles. Es importante que mates al mayor número de soldados antes de pasar al almacén.

Al rato de entrar aparecerá un robot enorme, así que elimínalo con Granadas PEM. Ten cuidado, porque lanza cohetes. Cuando acabes con él ve a por los que queden arriba (cuidado con la torreta) y entra por la puerta. El código es 3295. Una vez dentro de las oficinas, ve a poner la bomba en su sitio.

SINGAPUR

Cuando tengas el control de Adam, sal por la puerta y elimina sigilosamente a los dos soldados.

Avanza entre cajas hasta y sube las escaleras con mucha precaución. Salta para entrar por una ventana de las que ves que se puede abrir, entra en la sala contigua y elimina a los dos enemigos que encontrarás en las inmediaciones, sé rápido y silencioso. Uno con un disparo y el otro cuerpo a cuerpo es una buena opción para acabar con ellos. Una vez hecho esto, vete al terminal central y desactiva las interferencias.

Tienes tres objetivos. Vayamos primero a por Declan Faherty, en la zona Oeste. Cuando pases por el patio, ten mucho cuidado, hay una torreta y dos enemigos con fusiles pesados además de otros normales. Si se pone feo, usa el tifón con los blindados y limpia la zona con tu arma más potente.

Vete al edificio Oeste. Cuidado, verás que hay enemigos de los que se vuelven invisibles. Mata a uno de primeras, sigilosamente, para que vengan los demás y poder acabar con ellos de cerca. En total son cinco.

Cuando no quede ninguno, ve por la derecha para bajar al piso inferior, donde está Faherty. Hay unos láseres antes de llegar al ascensor. No te preocupes, si los has matado a todos no pasa nada.

Sube de nuevo y ve al otro lado de este mismo edificio, por las escaleras de la derecha. Avanza por el pasillo hasta el punto en el que está la segunda científica, Nia Colvin. Arriba a la derecha. Cuidado, hay guardias, pero están tranquilos. Mátales a los dos.

Después hackea la puerta y entra a por Colvin.

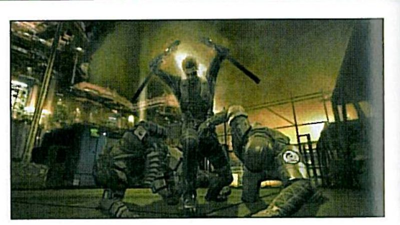
Tras hablar con ella hay que ir a por Eric Koss, que está una planta más arriba. Entra en la zona central de este edificio, tienes que ir al otro lado y subir las escaleras. Hay muchos soldados, así que ve con cuidado y cuando mates a uno oculta su cuerpo.

Cuando llegues arriba desactiva el láser para que no te vean los demás y entra en la sala para hablar con Eric Koss.

Tras hacerlo, sal del edificio aplicando todo lo que te hemos contado. Tienes que ir a la zona Norte.

Llegarás a un punto en el que hay un robot vigilando. Ocúltate entre las cajas cuando él no mire. Ve pasando de un lado a otro hasta superar la zona. Cuidado con la cámara, eso sí.









Más adelante te encontrarás otro. Aplica lo mismo hasta que te puedas meter por la puerta derecha y cargar el señuelo. Espera a que salgan todos para el lugar de la señal y tendrás el camino libre para llegar hasta el ascensor.

Antes de salir de él, equípate con tu mejor arma, ponte vida, energía al máximo y prepara las granadas. Te espera una dura batalla.

JEFE: NAMIR. Tu HUD fallará durante esta pelea, por lo que no sabrás la vida que te queda ni podrás usar tus habilidades. Lleva el fusil pesado y recárgalo siempre que puedas, y toma como referencia de tu vida el tono rojo de la pantalla, no tendrás más. Dispara a Namir siempre que le veas, pero no dejes que se te acerque ni que te tire bombas. De hecho, nada más empezar, dispara y huye. Ponte a recorrer el escenario hasta que te diga donde está y puedas dispararle pero, insistimos, no te demores o lo pagarás. Te recomendamos que mantengas el fusil listo, pulsando el gatillo continuamente para que, cuando le veas, puedas dispararle sin demora.

EXPERIENCIA

Con 5000 puntos de experiencia adquieres un punto de praxis, con el que consigues un aumento. Son muchas las maneras de conseguir puntos de experiencia. Algunos ejemplos que debes poner en práctica son:

- Si matas a un enemigo, hazlo con un disparo en la cabeza, obtendrás un plus.
- Piratea todos los terminales que puedas.
- Aunque no te sirva de nada, pasa por todos los conductos de ventilación que veas.
- Procura que no te vean.
- Realiza todas las misiones secundarias.

Hay más casos pero, si llevas a cabo esto, podrás conseguir muchos más puntos de praxis de los que obtendrías si pasases de largo por los escenarios.

Con varias veces que le des y unas cuantas granadas que se coma morirá.

Una vez muerto, coge si quieres su fusil de plasma, es un buen arma. Avanza por la zona que se acaba de abrir hasta la siguiente puerta.

Tras el vídeo, pulsa el botón del ascensor y, arriba, pulsa el botón para abrir el techo. Faridah Malik aparecerá (si la salvaste) y eliminará a todos los enemigos restantes.

Tras eso, dirígete a la lanzadera y pulsa el botón. Llega el final del juego.

PANCAYA

Acércate al helicóptero en llamas y, a unos diez metros a la derecha encontrarás una escalera de mano que desciende. Pasa por ella y ve al pasillo que está electrificado. Si tienes la habilidad escudo PEM, te vendrá de perlas. Si no, ve por el lado derecho, por la tubería, con mucho cuidado, porque hay minas PEM instaladas.

Llegarás a una zona tapada con cajas, con una entrada a un conducto en el que hay una mina de fragmentación. Dispárala y entra. Al final del conducto hay otra mina y llegarás a una habitación. Sal al pasillo, sube la escalera de mano y estarás en el edificio.

Continúa por la puerta del fondo y avanza hasta el ascensor.

Una vez arriba, continúa hasta encontrar una torreta de techo que custodia dos pasillos. Esquivarla es fácil, haz lo mismo que haces con las cámaras cuando están en una esquina, pasar cuando miran hacia el otro lado, y salta por la ventana rota.

Tras el vídeo, tendrás el último diálogo del juego. Para ganarlo debes seleccionar lo siguiente: Extrapolar. Extrapolar. Extrapolar. Extrapolar. Tras eso, tu interlocutor te dará un código.

Sal de esta sala y retrocede hasta la zona de la escalera ancha. Ahora tienes el código de la habitación que hay justo a la izquierda, es el 8024. Dentro hay varios estimulantes que te dan vida y algo de alcohol. Tómate cosas hasta llegar a 200 de vida, es importante. Y si entras por el conducto de ventilación, llegarás a una habitación con munición para el fusil pesado. Es fundamental que lo lleves equipado.

Sigue retrocediendo hasta llegar a una zona con enemigos. En esta parte, Deus Ex, se convierte casi en un juego de zombies. Puedes intentar ocultarte pero, como un loco te vea, todos se abalanzarán hacia ti, así que más vale que no te andes con chiquitas y vayas equipado con el fusil pesado o la escopeta. También puedes usar la metralleta o el fusil para disparar a la cabeza cuando no sean muchos. Y bien surtido de granadas. El cuerpo a cuerpo o el tifón, como últimos recursos, funcionan muy bien.

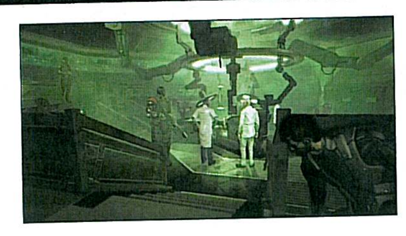
Los enemigos atacan con las manos, no hay ninguno que use armas de fuego así que la cobertura no es importante aquí. Retrocede cuando lo necesites y elimínalos a todos. Avanzando llegarás a un ascensor. Tómalo.

Abajo, cuidado con el robot, podría atacarte. Pero puedes esperar a que acabe con varios y después bajar y eliminarle con el Tifón o con las PEM.

Avanza eliminando enemigos (los que sean soldados, algunos, llevan munición) y, al otro lado, verás una ventana rota por la que tienes que pasar y de ahí hacia afuera. Al salir, justo delante, hay una sala con un montón de taquillas. Hay munición.

Continúa por el pasillo y, a la izquierda, verás una puerta bloqueada por una máquina expendedora. Si tienes el aumento de brazo protésico para coger objetos pesados, podrás pasar. Es una Clínica Limb y puedes aprovechar para hacerte con algún punto de praxis y tifones. Agota tu dinero.

Al avanzar oirás la voz de Taggart pidiendo ayuda. Salvarle es un objetivo secundario dentro de la misión principal pero ojo, tanto salvar a Taggart como a Sarif, que te pedirá también ayuda más adelante, significa poder ver todos los finales del juego. Continúa por el pasillo hasta el exterior. En esta zona hay muchísimos enemigos. Lo mejor es usar tifones y granadas. Ataca a





uno y espérales, vendrán todos a por ti y será el mejor momento para acabar con ellos.

Para salvar a Taggart debes tener pirateo nivel 5 o el aumento para destrozar parades. Si es así, avanza por la planta más alta, hasta el final del todo. Baja las escaleras y cuidado tanto con los locos como con el robot que saldrá si te ven las cámaras. Al final de esta zona está Taggart, en una sala bloqueada. Desde la sala anterior puedes destrozar la pared y entrar a hablar con él.

Una vez salvado, retrocede hasta la zona exterior, la de las escaleras. Baja hasta el piso anterior y continúa por el Este.

Al volver a entrar oirás la voz de Sarif. Para salvarle necesitas el implante para coger objetos pesados. Si es así, coge el ascensor, no vayas por el pasillo al Norte todavía. Cuando salgas continúa, en una sala cercana encontrarás a los primeros enemigos. Puedes disparar a los barriles rojos para acabar con ellos y, si te sobran, entra en la siguiente sala y atrae a los demás hasta matarlos con los barriles. Baja por las escaleras y entra por el pasillo izquierdo. Hay minas, desactívalas. Continúa, aparta las enormes cajas y habrás salvado a Sarif.

Cuando termines estas misiones, debes avanzar por el larguísimo pasillo hacia el Norte. Hay numerosos enemigos. Elimina a los que puedas con barriles, bombas y todo lo que tengas. Cuando llegues al final, pulsa el botón y descenderás en el montacargas.

Una vez abajo, ve hacia el Sur pero, antes de entrar por la puerta, equípate adecuadamente. Pon tu vida al máximo, recarga tus células de energía y equípate con tu mejor arma ligera (no cojas todavía el fusil pesado o similares). Hemos llegado al jefe final del juego.

JEFE FINAL. La torre central está custodiada por tres torretas giratorias, por lo que tienes que avanzar cubriéndote hasta llegar a ella. Una vez allí, busca la terminal que está en frente de tu enemigo, en la propia torre, e introduce el código que te dio Darrow, el 2012. Desactiva el soporte vital. Cuando lo hagas, las torretas se apagarán pero aparecerán multitud de enemigos y bots. Ya sabes: fusil pesado (ahora sí), granadas, tifones...dales con todo sin escatimar en munición. Y busca coberturas por los bots. Lo ideal es acabar primero con los locos y con los bots. Tienes que esperar a que se desactive la protección de Zhao. También debes huir de las zonas que se electrifican en el suelo cuando se iluminen de rojo.

Elimina a todos los enemigos y, si te quedas sin munición, ve a las salas que hay entre escaleras, al Norte y al Este. Una vez acabes con todos, la protección desaparecerá y podrás matar al jefe final.

Una vez hecho esto, tras el vídeo, se abrirá una sala justo detrás de donde estaba ella. Cada botón supone un final diferente para el juego, y solo podrás acceder a todos si salvaste tanto a Sarif como a Taggart. Así que, guarda partida antes de decidirte, así podrás verlos todos. Felicidades, acabas de superar este pedazo de juego. ¡Ah! Y espera hasta el final de los créditos. Hay una pequeña sorpresa...